SIM2 Multimedia

M.150

Manual de Usuario



Índice

Información importante

Acerca de Este Manual

Este manual explica como instalar y utilizar el proyector M.150 LED 3D. La información contenida en este Manual de Usuario puede ser actualizada ocasionalmente debido a las mejoras del producto y comentarios de clientes. Visite www.sim2.com para obtener la versión más reciente de este documento.

Seguridad



Para reducir el riego de electrocución, desconecte el cable de alimentación en el panel posterior antes de retirar la cubierta superior del proyector. Para servicio técnico, refiérase con el personal capacitado autorizado por el fabricante.

Lea este manual
Lea cuidadosamente todos los capítulos de este manual antes de encender el proyector. Este manual proporciona instrucciones básicas para operar el proyector M.150. La instalación, los ajustes preliminares y los procedimientos que requieren la remoción de la cubierta superior y el contacto con componentes eléctricos deben ser realizados por técnicos capacitados y autorizados. Para asegurar un funcionamiento seguro y confiable a largo plazo, utilice sólo los cables de alimentación suministrados por el fabricante. Observe todas las advertencias y precauciones. Conserve este manual para consultas futuras.

No toque las partes internas de las unidades
Dentro de la carcasa hay partes eléctricas que transmiten peligrosamente altos voltajes y partes que operan a altas temperaturas. Nunca abra la carcasa. Encargue todos los trabajos de mantenimiento y reparación a un Centro de Servicio Autorizado de SIM2. Abrir la carcasa anula la garantía.

Desconecte el aparato de la fuente de alimentación.
El dispositivo que desconecta el proyector de la red eléctrica es el cable de alimentación. Asegúrese de que las clavijas del cable de alimentación y las salidas de la toma de electricidad sean de fácil acceso durante las operaciones de instalación. Para desconectar el proyector de la red eléctrica, hale del enchufe, no el cable. Utilice sólo la alimentación eléctrica especificada. Conecte el proyector a una red eléctrica con tensión nominal de entre 100-240 V AC, 50/60 Hz y equipado con una conexión a tierra de protección. Si no está seguro de la calificación de su red doméstica, consulte a un electricista. Tenga cuidado de no sobrecargar la toma de corriente ni cualquier cable de extensión.

Cambiar los fusibles

Antes de cambiar el fusible, desconecte el proyecto de la red eléctrica. El portafusibles está al lado del conector de la fuente de alimentación. Retire el portafusibles con un destornillador plano y cambie el fusible. Coloque el fusible de repuesto. Utilice sólo fusibles del tipo T 10 A L H para el proyector.

Tenga cuidado con los cables

Asegúrese que los cables estén colocados de tal modo que no sea un obstáculo o se convierta en un peligro de tropiezo para la gente. Mantenga los cables alejados de los niños. Instale el proyectores lo más cerca como sea posible de la toma de pared . Evite pisar los cables de electricidad, asegúrese de no enredarse, y nunca tire o jale de ellos, no los exponga a fuentes de calor y asegúrese de que no se enrede o doble. Si los cables de electricidad se dañan, deje de utilizar el proyecto y solicite la asistencia de un técnico autorizado.

Desconecte la unidad de la red eléctrica durante una tormenta eléctrica y cuando no esté en uso

Para evitar daños por caída de rayos en las inmediaciones, desconecte el proyector durante las tormentas o cuando el proyector no vaya a ser utilizado durante largo tiempo.

Evite el contacto con líquidos y la exposición a la humedad

No utilice el proyector cerca del agua (lavabos, bañeras, etc.), no coloque objetos que contengan líquidos sobre o cerca del proyector y no lo exponga a la lluvia, humedad, rocío o aerosoles; y no utilice agua o detergente líquido para limpiarlo.

Coloque la unidad sobre una superficie estable

Coloque el proyector en una superficie estable o utilice un soporte adecuado para montaje en techo. Nunca coloque el proyector apoyado de lado o de la parte posterior, de los lentes o del panel superior.

No permita que la unidad se sobrecaliente

Para evitar el sobrecalentamiento, deje un espacio libre de al menos 0,25 m (10 pulgadas) en la parte posterior del proyector. No obstruya las ranuras de ventilación. No coloque el proyector cerca de fuentes de calor como estufas, radiadores u otros aparatos (incluyendo amplificadores) que generen calor. No coloque el proyector en una zona donde no hay suficiente espacio (estanterías, estanterías, etc.) y, en general, evite colocarlo en lugares con poca ventilación, ya que puede evitar su enfriamiento y reducir significativamente la vida de la lámpara.

Nunca mire directamente a la lente de proyección

Nunca mire directamente a la lente cuando la lámpara esté encendida ya que la luz intensa puede dañar sus ojos. Tenga especial cuidado que los niños no lo hagan.

LUZ LED
NO MIRE DIRECTAMENTE EL HAZ DE LUZ
PRODUCTO LED DE CLASE 2
P ≤ 0.88 mW λ = 452 nm
ICE 60825-1:1993 + A1:1997 + A2:2001
EN 60825-1:1994 + A2:2001 + A1:2002

Tenga especial cuidado respecto al movimiento de la lente
No coloque objetos en las ranuras ubicadas al lado de la lente, y asegúrese también que los movimientos verticales de la lente no se vean obstaculizados por objetos externos.

No introduzca objetos por las aberturas del proyector
Asegúrese de no insertar ningún objeto dentro del proyector. Si esto ocurre, desconecte inmediatamente el proyector de la fuente de corriente y llame a un técnico autorizado.

Ahorro de energía
Se aconseja desconectar el proyector de la fuente de alimentación cuando no esté en uso. De esta manera logrará un ahorro considerable de energía al tiempo que se protegen las partes eléctricas internas debido al desgaste por uso.

Contenido 3D

Se pueden presentar malestares (tales como la fatiga visual, dolores de cabeza, mareo, náuseas, vértigo, desorientación) al ver contenido en 3D. En este caso, deje de ver y consulte a un médico si los síntomas son graves.
Consulte a un médico antes de permitir que los niños pequeños (especialmente los menores de seis años de edad) vean contenido 3D ya que su sistema visual está aún en desarrollo.
Vigile a los niños (incluyendo a los adolescentes) al ver contenido en 3D, ya que son más propensos a experimentar malestares y menos inclinados a reportar síntomas.
Las personas que son susceptibles a sufrir ataques epilépticos o derrames (basados en el historial personal y familiar) deben consultar a un médico antes de ver contenido en 3D.
Todos los espectadores deben tomar periodos de regulares al ver contenido en 3D. La duración y frecuencia de esos descansos pueden variar de persona en persona.

Medio Ambiente

Este producto contiene materiales derivados de recursos naturales utilizados en su fabricación. Puede contener materiales que pueden considerarse peligrosos para la salud y el medio ambiente. Para evitar que se liberen materiales nocivos al medio ambiente y con el fin de promover el uso de materiales naturales, SIM2 proporciona la siguiente información en relación a la eliminación y reciclaje del producto.

Los residuos de materiales eléctricos y electrónicos (Directiva WEEE) nunca deberán ser colocados en contenedores normales de residuos urbanos.



La etiqueta del producto, mostrado aquí, que muestra un contenedor de residuos tachado, sirve para recordarle que el producto requiere de un manejo especial al final de su vida útil. Los materiales como vidrio, plástico y algunos componentes químicos son recuperables y pueden ser reciclados para ser reutilizados.

Tenga en cuenta las siguientes instrucciones:

- Cuando ya no desee utilizar sus equipos eléctricos y electrónicos, llévelo a su centro local de eliminación de residuos para su reciclaje.
- Puede devolver su antiguo equipo a su distribuidor de forma gratuita al comprar un producto nuevo que sea equivalente o realice las mismas funciones que el anterior. Póngase en contacto con SIM2 para localizar su distribuidor más cercano.
- Si necesita más información sobre el reciclado, reutilización e intercambio de productos, comuníquese con servicio al cliente.

Por último le sugerimos medidas adicionales para proteger el medio ambiente, como el reciclar el embalaje interno y externo (incluyendo el utilizado para su transporte) con el que se le entregó el producto. Con su ayuda, podemos reducir la cantidad de recursos requeridos del medio ambiente, para la fabricación de equipos eléctricos y electrónicos, reducir el uso de vertederos para desechar equipos usados y, en general, mejorar nuestra calidad de vida vigilando que los materiales peligrosos sean desechados correctamente. El tratamiento incorrecto del producto al final de su vida útil y no seguir las instrucciones de eliminación, son punibles bajo la legislación local.

Aviso

El aparato ha sido sometido por SIM2, a pruebas exhaustivas de funcionamiento para garantizar la más alta calidad. La vida útil de la bombilla del proyector inicialmente debe ser de 30-60 horas, aproximadamente. Además de los controles habituales, el departamento de Control de Calidad también realiza pruebas estadísticas adicionales antes del despacho. En tales casos, el empaque puede mostrar signos de haber sido abierto, y las horas de funcionamiento de la lámpara pueden ser superiores a las normalmente mostradas cuando sólo se realizan las pruebas estándares.

Dado que el sistema óptico del M.150 es extremadamente compacto y tiene como propósito desarrollar brillo y contraste muy elevados, es posible que sea visible una pequeña cantidad de luz fuera del área de proyección y variará dependiendo del tipo de lente usado y la configuración del zoom y de la posición. Esta característica del sistema óptico debe ser considerada como normal. Para reducir este efecto, SIM2 recomienda que el área que rodea la pantalla de proyección sea lo más oscura como sea posible.

1 Introducción



El M.150 es una unidad completa de proyección compacta de alta gama que incorpora la tecnología PureLED, una combinación de un chip DLP de Texas Instruments, tres LEDs de alto poder, un nuevo motor de luz y procesamiento de video dedicado.
La tecnología PureLED permite al proyector ofrecer imágenes más claras, brillantes y más vibrantes, una gama de colores más amplia y consistente, y contraste encendido total/apagado total hasta 100.000:1.
El proyector M.150 puede emular los mejores sistemas de proyección de cine, en términos de fidelidad del color, definición y profundidad de la imagen. Todos estos son transmitidos con precisión, como en el movimiento fluido de las películas de acción rápida y deportes. Todo esto sumado a una increíble experiencia en 3D en el hogar.
El proyector M.150 está diseñado para ser utilizado con pantallas de gran tamaño – hasta 4 m (14 pie) de ancho. Se dispone de una selección de dos lentes de vidrio de alta calidad (T1 y T2), dándole a los proyectores una proporción total de proyección de 1.5-3.9:1.
Para ayudar a calibrar, el software Live Color Calibration de SIM2 permite un control total sobre:

- combinaciones de color primario, secundario y punto blanco
- tablas gamma

que permite a los expertos en calibración, calibrar con exactitud la imagen final mediante una aplicación amigable para computadores con sistema operativo Windows.

Características Principales y Beneficios

- alta calidad de la imagen: el renombrado procesamiento de SIM2 y el más reciente DMD de 0.95 pulgadas 1080p de Texas Instruments
- óptica de precisión: lámpara compacta de inyección patentada con óptica de

cristal de precisión y zoom motorizado, enfoque y desplazamiento de la lente

- lámpara de mayor duración: la duración normal estimada es de alrededor de 30.000 horas
- Colores más ricos y saturados: gama de colores más amplia y consistente, y contraste encendido total/apagado total hasta 100.000:1
- Nivel de ruido operativo extremadamente silencioso: sistema de refrigeración líquida
- Encendido/apagado rápido: los periodos de calentamiento y enfriamiento requieren solo segundos, no minutos.
- imágenes de acción rápida libre de objetos: procesamiento PureMotion de SIM2
- alta resolución: imágenes reales en 3D en alta definición, sin desenfoques ni imágenes borrosas
- visión 3D comfortable: imágenes nítidas más brillantes sin sombras
- efecto de inmersión en 3D: pantallas de gran tamaño gracias a las imágenes con alto brillo
- amplio ángulo de visión 3D: separación estéreo independiente de los ángulos de visión
- flexibilidad de la pantalla: sin restricciones en la elección del material de la pantalla
- compatibilidad: sin necesidad de fuentes dedicadas ni procesamiento previo para la visualización en 3D

Componentes del Sistema

Su proyector M.150 DLP viene con los siguientes elementos:

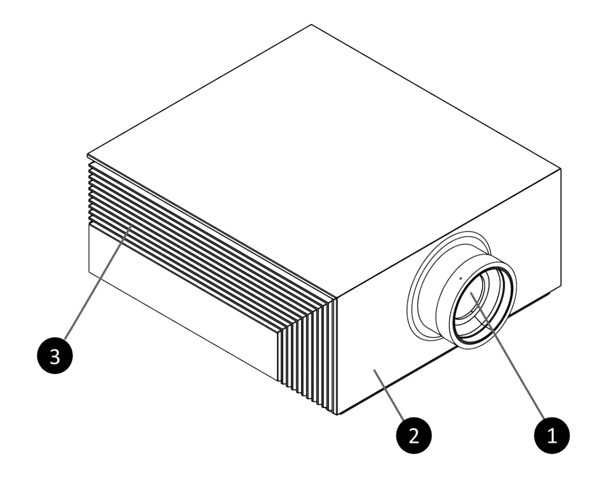
- 1 x unidad de control remoto retro-iluminado (con cuatro baterías AAA/LR03)
- 3 x cables de alimentación AC (EE.UU, UE y RU), 2 m (6,6 pie) de longitud
- 3 x clavijas para conectores de 12 V de salida
- 1 x Manual de Usuario (este documento)
- 1 x CD con el software Live Color Calibration (para computadores con Windows)

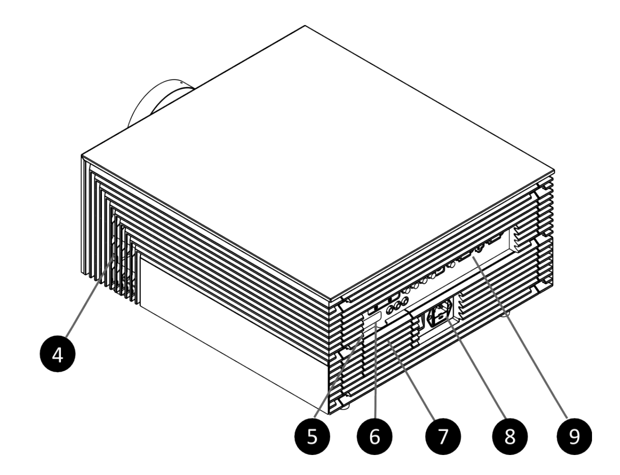
Si falta algún elemento o está dañado, póngase en contacto con el Distribuidor Autorizado de SIM2, tan pronto como sea posible. Conserve el empaque original en caso de que algo tenga que ser enviado.

Accesorios Opcionales

- Visus System (4 lentes de obturador activo SIM2 Visus y 1 emisor IR para lentes de obturador activo SIM2 Visus)
- Soporte de techo para el proyector
- Sistemas de lentes anamórficos (fijos o motorizados)

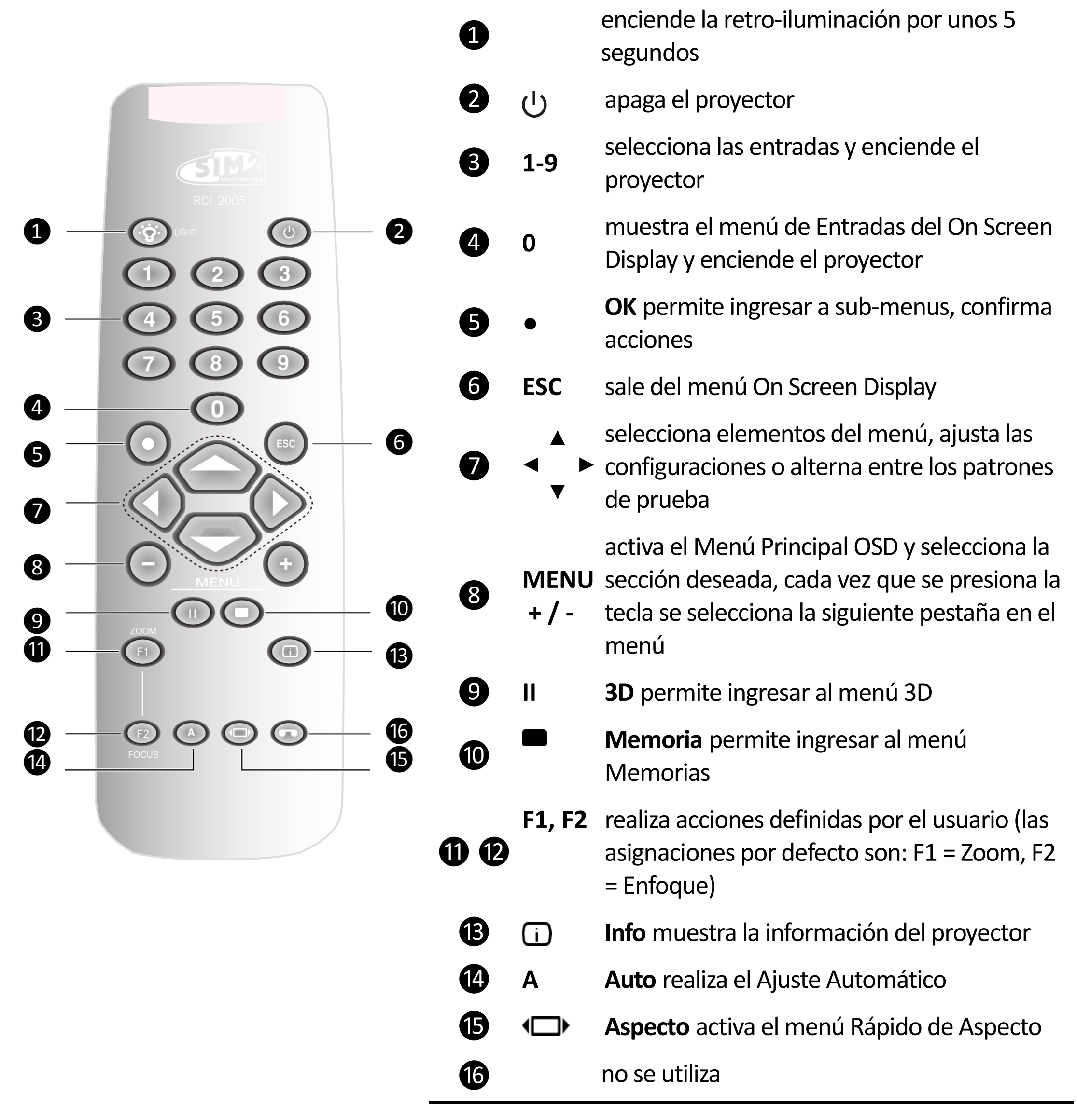
2 Visión General





❶	**Lentes de Proyección**	Disponible en dos versiones: T1 (1.5:1 hasta 2.1:1) y T2 (2.1:1 hasta 3.9:1)
❷	**Sensor IR Frontal**	Recibe las señales infrarrojas del control remoto
❸❹	**Ranuras de Ventilación**	Garantiza un funcionamiento confiable y protege al proyector de sobrecalentamiento. Asegúrese de que no se encuentren obstruídas.
❺	**Luz Indicadora y** pantalla de estado	Muestra el estado del proyector como se indica a continuación: Luz indicadora: • rojo fijo = bajo consumo en espera • naranja fijo = encendido rápido en espera • verde y rojo intermitente = inicialización o enfriamiento • verde fijo = operación normal Pantalla de estado: • 88 = inicialización • negro = operación normal • código de dos dígitos = error (el código que se muestra puede ser útil para solucionar problemas)
❻	**Sensor IR Posterior**	Recibe las señales infrarrojas del control remoto
❼	**Teclado**	Controla las funciones principales del proyector. Hale la cubierta para acceder a las teclas. Vea “Teclado del proyector” en la página 11 para obtener una descripción más detallada de sus funciones.
❽	**Receptáculo de CA e interruptor principal**	Enchufe aquí el extremo hembra del cable de alimentación de corriente adecuado al lugar donde reside. Enciende o apaga el proyector.
❾	**Panel de Conectores**	Contiene las conexiones para todas las señales de entrada, control y salida. Vea “Conexiones” en la página 12 para más detalles

Control remoto



❶		enciende la retro-iluminación por unos 5 segundos
❷	⏻	apaga el proyector
❸	**1-9**	selecciona las entradas y enciende el proyector
❹	**0**	muestra el menú de Entradas del On Screen Display y enciende el proyector
❺	●	**OK** permite ingresar a sub-menus, confirma acciones
❻	**ESC**	sale del menú On Screen Display
❼	▲ ◄ ► ▼	selecciona elementos del menú, ajusta las configuraciones o alterna entre los patrones de prueba
❽	**MENU + / -**	activa el Menú Principal OSD y selecciona la sección deseada, cada vez que se presiona la tecla se selecciona la siguiente pestaña en el menú
❾	**II**	**3D** permite ingresar al menú 3D
❿	▬	**Memoria** permite ingresar al menú Memorias
⓫ ⓬	**F1, F2**	realiza acciones definidas por el usuario (las asignaciones por defecto son: F1 = Zoom, F2 = Enfoque)
⓭	ⓘ	**Info** muestra la información del proyector
⓮	**A**	**Auto** realiza el Ajuste Automático
⓯	◄▭►	**Aspecto** activa el menú Rápido de Aspecto
⓰		no se utiliza

Controles personalizados

Usted puede utilizar su propio control remoto infrarrojo para controlar su proyector M.150.

- Si está usando un control remoto con capacidades de aprendizaje, utilice el control remoto del proyector para enseñar los comandos a su control remoto.
- Si está utilizando un control remoto programable, el software de configuración le permitirá importar los códigos Pronto Hex. Revise *SIM2 M.150 IR Control* para obtener una lista de todos los códigos de proyectores en formato Pronto Hex, incluyendo una serie de códigos discretos para:
    - Aspecto
    - Memorias
    - Controles 3D (Modo 3D y Formatos de Entrada)

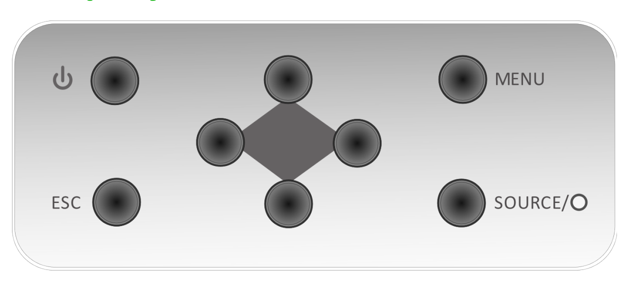
Funcionamiento
El proyector M.150 tiene dos receptores infrarrojos, uno al frente y otro en la parte posterior de la unidad. El rango de operación del control remoto es aproximadamente de 10 m (33 pie). Asegúrese de que no haya nada que obstruya el haz infrarrojo entre el control remoto y el receptor infrarrojo al que está apuntando. Usted puede apuntar el control remoto hacia la pantalla, ya que el haz infrarrojo es reflejado por la pantalla hacia el receptor infrarrojo frontal del proyector. En este caso, el rango efectivo del control remoto puede ser menor al declarado.
Nota: En algunos casos cuando se utiliza 3D, la precisión y respuesta del control remoto se reducirá.

Baterías
Para instalar las baterías en el control remoto:

1. Abra la cubierta de la batería.
2. Inserte cuatro baterías AAA (LR03), asegúrese que las polaridades coinciden con las **+** marcas dibujadas dentro del compartimiento de la batería.
3. Vuelva a colocar la cubierta.

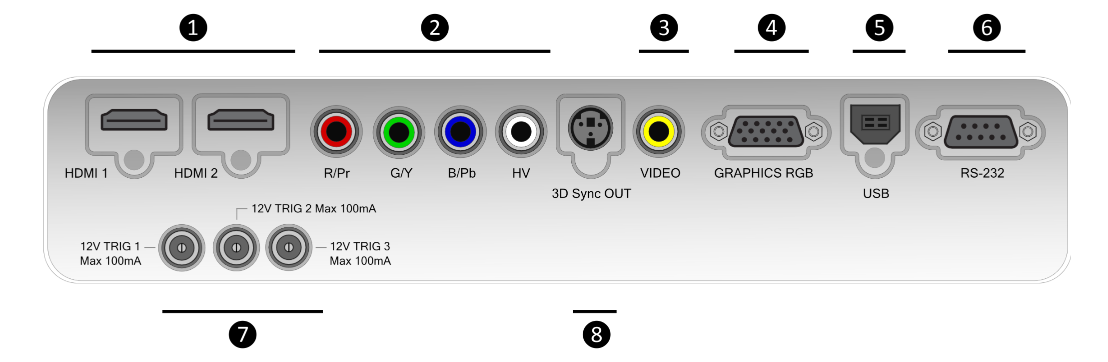
Cambie las baterías por unas nuevas cuando el rango operativo del control remoto disminuya. Deseche las baterías usadas según las regulaciones locales. Asegúrese de no mezclar baterías viejas y nuevas o diferentes tipos de baterías.
Advertencia: Si no va a utilizar el control remoto durante mucho tiempo, quite las baterías para evitar fugas.

Teclado del proyector



⏻	encender o apagar el proyector
◄ ► ▲ ▼	seleccionar elementos del menú, realizar ajustes o cambiar los patrones de prueba
MENU	entrar en el menú principal On Screen Display (OSD) y seleccionar la sección deseada
ESC	salir del menú On Screen Display
SOURCE/O	entrar en el menú de Entrada OSD/seleccionar un elemento de menú

Conexiones



Entradas	1	HDMI 1 HDMI 2	Acepta entradas HDMI y de video digital DVI.
	2	Componentes/ RGB-HV	Cuatro conectores RCA. Aceptan componentes estándares y de alta definición (YPrPb) y señales RGB-HV. También usado como entrada RGB para señales SCART RGBS.
	3	Video	Un conector RCA. Acepta señales de video compuesto. También se utiliza como entrada de sincronización compuesta para señales SCART RGBS.
	4	RGB Gráficos	Un conector D-Sub hembra de 15-pines. Acepta señales componente o RGB de alta definición.
Control/ Servicio	5	USB	Puerto USB 1.1 (tipo B) para comandos seriales y actualizaciones de firmware.
	6	RS-232	Puerto RS232 (D-Sub de 9-pines hembra) para comandos seriales y actualizaciones de firmware.
Salidas	7	TRIG 1	12 V 100 mA máximo de salida, para el control motorizado de la pantalla. Se activa cuando el proyector está encendido.
		TRIG 2	12 V 100 mA máximo de salida, para la pantalla motorizada que enmascara los sistemas de control. Vea "Pantalla" en la página 29.
		TRIG 3	12 V 100 mA máximo de salida, para el control motorizado de la lente anamórfica. Vea "Lentes Anamórficos" en la página 29.
	8	3D Sync OUT	Conector VESA DIN-3 para cable Emisor Infrarrojo 3D.

Emisor Infrarrojo 3D

El emisor Infrarrojo 3D está diseñado para ser colocado cerca del proyector y dirigido hacia la pantalla. Éste recibe la señal de Sincronización 3D del proyector y emite pulsos infrarrojos que rebotan en la pantalla y las paredes para llegar al receptor de infrarrojos de los lentes 3D .
Nota: El emisor enviará pulsos sincronizados sólo cuando el proyector muestre contenido 3D.

Lentes 3D

Cuando se muestra el contenido 3D, el proyector muestra alternativamente una imagen para el ojo izquierdo y una imagen para el ojo derecho en rápida sucesión. Los lentes 3D encienden y apagan sus lentes, en sincronía con el proyector, de manera que cada ojo recibe exactamente la imagen correspondiente. La sincronización es posible gracias a los impulsos infrarrojos recibidos por los lentes desde el emisor de infrarrojos 3D.



❶	Compartimiento de las Baterías	Para baterías CR2032 (3 V CC / 0,2 A)
❷	Luz indicadora	Indica el estado de los lentes
❸	Receptor Infrarrojo	Recibe señales infrarrojas desde el Emisor 3D
❹	Lente	Obturador de cristal líquido
❺	Botón	Botón de Encendido y Apagado

3 Instalación

Esta sección proporciona instrucciones para la instalación del proyector M.150.
Importante: Los procedimientos de instalación deben ser realizados por un especialista experto en sistemas AV.

Ubicación

Cuando instale el proyector M.150, tome en cuenta las siguientes consideraciones.

Tipo de instalación
Seleccione el tipo de instalación que mejor se adapte a sus necesidades:

- proyección frontal o posterior
- piso o en el techo.

Tipo de lente
Seleccione la distancia deseada de la pantalla y seleccione el tipo de lente (T1 o T2), el cual determina el tamaño de pantalla deseado.

Enfriamiento
Asegúrese de que la ubicación prevista para el proyector tiene una ventilación adecuada. Compruebe que la temperatura ambiente es inferior a 35° C y que el proyector se encuentre lejos de ductos de calefacción. Garantice un mínimo de 0,25 m (10 pulgadas) en los lados izquierdo, derecho y en la parte posterior del proyector.

Tomas de corriente
Compruebe que las tomas eléctricas están conectadas a tierra y preferiblemente protegidas de las sobrecargas y fluctuaciones. Un UPS es opcional. La fuente de energía del M.150 opera en cualquier línea de voltaje nominal entre 100-240 V CA, 50-60 Hz.

Cables
Compruebe las longitudes de los cable previstos para los cables de video y control y asegúrese que esas longitudes no excedan las especificaciones.

Luz ambiental
Evite o minimice las fuentes de luz directas en la pantalla para preservar la calidad de la imagen proyectada.

Montaje

El proyector se puede montar en el Piso (vertical) o en el Techo (invertido). Elija el método que mejor se adapte a su instalación.
Importante: La lente de proyección no está centrada en el chasis, vea "Dimensiones" en la página 43 para mayor información. Asegúrese que la línea central de la lente está centrada horizontalmente al centro de la pantalla.

Montaje en el Piso
Coloque el proyector sobre una superficie firme y plana (como una mesa o un estante). Ajuste las cuatro patas en la parte inferior del proyector hasta que el proyector esté nivelado en todos sus lados.

Montaje en techo

Invierta el proyector y suspéndalo del techo utilizando un soporte específico.

- Para montar el soporte, afloje y remueva las cuatro patas de goma.
- Fije el soporte usando tornillos M6 que no excedan los 8 mm de longitud



Para el montaje en techo utilice sólo los soportes de techo aprobados por SIM2 y siga las instrucciones de instalación y normas de seguridad suministrados con el soporte. No apriete demasiado los tornillos.

Orientación

Por defecto, el proyector M.150 está configurado para la instalación frontal (proyector instalado en posición vertical y en frente de la pantalla). Si el proyector está instalado detrás de la pantalla o invertido, puede utilizar la función de orientación de la imagen del proyector (vea "Orientación" en la página 31)

Desplazamiento de la Lente

Idealmente, el proyector debe colocarse en ángulo recto a la pantalla y de tal manera que:

- el centro de la lente y el centro de la pantalla se alinean unos con otros
- la imagen proyectada llena perfectamente la pantalla

Si no es posible colocar el proyector perpendicular a la pantalla de proyección se puede utilizar los controles mecánicos de las lentes para cambiar la imagen proyectada verticalmente y horizontalmente. La Cuadro 3.1 proporciona rangos de desplazamiento de la lente que puedan utilizarse para las instalaciones de suelo (proyector en posición vertical) y en las instalaciones de techo (proyector invertido). Los límites de desplazamiento vertical y horizontal se expresan como porcentajes de la altura de la imagen y del ancho de la imagen, respectivamente.

Importante: La magnitud del desplazamiento vertical disponible puede verse limitada si el desplazamiento horizontal ha sido aplicado.

Cuadro 3.1

Dirección	Sentido	Montaje de Piso	Montaje de Techo
Vertical	Arriba	60%	25%
	Abajo	25%	60%
Horizontal	Izquierda	7,50%	7,50%
	Derecha	7,50%	7,50%

Nota:
Los porcentajes de refieren a la altura o ancho de la imagen respectivamente. La tolerancia es de ±2.5%

Nota: Puede acceder al ajuste de Desplazamiento de la Lente , directamente a través del control remoto, usando la tecla F1 o F2. Vea “Teclas F1-F2” en la página 33 para más detalles.

Keystone

Si el proyector está montado en el techo y la pantalla es más baja que el proyector, es posible que necesite inclinar el proyector mediante el ajuste del montaje en el techo. Si lo hace:

- los bordes superior e inferior de la imagen no serán iguales en longitud
- los lados de la imagen se inclinarán

Si la inclinación no es excesiva, puede utilizar la función Keystone del proyector para corregir la forma de la imagen. Vea "Keystone" en la página 31.

Nota: La corrección Keystone puede causar que aparezcan objetos en la imagen y pueden no estar disponibles cuando se muestra contenido 3D específico (vea Cuadro 4.2).

Zoom y Enfoque

El M.150 proporciona controles motorizados de Zoom y Enfoque. Puede acceder a estos ajustes directamente a través del control remoto:

- **F1** tecla para Zoom óptico
- **F2** tecla para Enfoque

Vea "Teclas F1-F2" en la página 33 para mayores detalles.

Conexiones

Siga estos pasos para conectar el M.150 a las fuentes de vídeo, dispositivos de control, sistemas de control de pantalla, emisor de sincronización 3D y alimentación de CA. Cuando conecte su equipo:

- apague todos los equipos antes de hacer cualquier conexión
- use los cables de señal correctos para cada fuente
- asegúrese que los cables estén colocados de tal modo que no obstaculicen o se convierta en un peligro de tropiezo para la gente.
- asegúrese que los cables estén bien conectados (apriete los tornillos de los conectores que los tengan)

Video

A menudo las fuentes (Reproductores Blu ray, Set Top Boxes, Consolas, etc.) tienen varias salidas. Elija HDMI siempre que sea posible.

- **HDMI** Los principales beneficios de este tipo de señales son:
  - mejor calidad de imagen, porque la señal se lleva en el dominio digital en todo el recorrido de la señal completa.
  - la resolución más alta disponible, ya que las fuentes de vídeo pueden entregar el contenido completo de la resolución solamente a través de HDMI
  - disponibilidad de contenidos 3D, porque la mayoría de las fuentes de 3D compatibles ofrecen sólo contenido 3D de HDMI
  - optimización de diversos parámetros de imágenes (contenido 2D/3D, espacio de color, aspecto, alcance de la señal, overscan), gracias a la información auxiliar (infoframe AVI) enviada por el dispositivo de la fuente junto con la señal.

  Si la fuente tiene dos salidas HDMI, le recomendamos la conexión directa al proyector desde una de las conexiones HDMI y la segunda salida HDMI a la entrada de un receptor de AV/procesador de audio correspondiente.

  Las fuentes con una salida DVI-D se puede conectar a la entrada HDMI del

proyector mediante un cable DVI-D a HDMI. En este caso no se envía información auxiliar desde la fuente hacia el proyector.
Nota: HDMI utiliza un código conocido como HDCP (High-bandwidth Digital Copy Protection), que protege a los soportes grabados de ser copiados ilegalmente. La conexión entre la fuente y la pantalla requiere que los dos dispositivos realicen el protocolo de enlace e intercambien códigos antes de poder mostrar una imagen. La tecnología InstaPort permite la pre-autenticación simultánea de cada dispositivo adjunto al mismo tiempo que es conectado, reduciendo drásticamente el tiempo requerido para cambiar de fuente HDMI. Por este motivo se puede observar un leve retraso antes de que la imagen aparezca en la pantalla, pero esto es perfectamente normal.

- **Entrada Graphics RGB** para el Computador Personal y de otras fuentes que emiten señales RGB o YPrPb. Estas fuentes deben ser capaces de ofrecer por separado sincronización H/V o sincronización H+V compuesta.
- **RGB/YPrPb** entrada para reproductores de DVD, Set Top Boxes y otras fuentes de salida de una de las siguientes señales:
  - Componente (YPrPb)
  - RGB con sincronización compuesta en verde (RGsB)
  - RGB con sincronización compuesta HV

  Los conectores RGB también proporcionan la entrada SCART RGB para fuentes de RGBS. Ver "Video" más abajo y "RGBS Sync" en la página 31.
- **Video** Esta es la entrada para las fuentes de vídeo compuesto (por ejemplo, grabadoras o cámaras de vídeo). Este conector es también la entrada de sincronización compuesta por SCART fuentes RGBS. Véase "RGB/YPrPb" más arriba y "RGBS Sync" en la página 31.

Control

Puede conectar el proyector M.150 a un Computador Personal o un sistema de control a través de uno de los siguientes métodos:

- Puerto RS-232, utilizando un cable serial estándar directo de 9 pines
- Puerto RS-232, utilizando un cable convertidor de USB a serial . En este caso, puede requerir instalar el controlador de dispositivo proporcionado por el fabricante de los cables
- Puerto USB, usando cable conector de USB Tipo A (rectangular) a Tipo B (cuadrado). En este caso, puede ser necesario instalar un controlador para dispositivo proporcionado por SIM2– por favor pregunte a su distribuidor autorizado de SIM2

Nota: Las comunicaciones RS-232 están limitadas a 15 m (50 pie), mientras que las USB están limitadas a 5 m (16 pie).

Disparadores

Algunos dispositivos de Cine en Casa pueden ser controlados a través de una señal de 12 V. El proyector puede emitir tres señales 12 V (100 mA máx):

- TRIG1 para controlar pantallas motorizadas,
- TRIG2 y TRIG3 son para las máscaras de pantalla motorizada y controlar los motores de la lente anamórfica. Vea "Pantalla" y "Lentes Anamórficos" en la

página 29 para obtener instrucciones sobre cómo configurarlos desde OSD

Nota: Tres adaptadores de clavija se entregan junto con el proyector.

Emisor de Infrarrojos

El emisor de infrarrojos o emisor IR envía los impulsos infrarrojos que sincronizan los lentes 3D. Siga estos pasos para instalar el emisor:

1. coloque el emisor cerca del proyector sobre una superficie segura o utilice un kit de montaje adecuado
2. conecte el emisor IR a la salida **3D Sync Out** del proyector

Lentes 3D

Los lentes vienen con la batería ya colocada en su compartimiento:

1. Retire las láminas de aislamiento de la batería tirando de él. Como resultado de esto, los lentes se encenderán.
2. Oprima el botón una vez (por menos de 1 segundo) para desactivarlos. Verá que la luz indicadora pasará de brillante a apagado.

Para obtener mayor información sobre el estado de los lentes y las transiciones, consulte "Lentes 3D" en la página 21.

Para instalar la batería:

1. Abra la cubierta de la batería.
2. Inserte una batería CR2032 asegurándose de que la polaridad coincide con la marca en la cubierta
3. Vuelva a colocar la cubierta.



Sustituya la batería por una nueva cuando los lentes no funcionen correctamente. Deseche las baterías usadas según las regulaciones locales. Mantenga los cables alejados de los niños.

Alimentación de Corriente Alterna

Seleccione el cable de alimentación que sea adecuado para su área, entre los que se incluyen con el producto. Enchufe el extremo hembra del cable de alimentación al receptáculo de CA situado al lado derecho del proyector (100-240 V AC, 50-60 Hz) y el otro extremo a una toma de CA. Se recomienda un protector de voltaje de alta calidad ya que el UPS es opcional.

Encendido y Apagado

Encendido

1. Encienda el interruptor principal al lado derecho del proyector. El proyector entra en estado En Espera (Standby). El LED en la parte izquierda del proyector se vuelve rojo y la pantalla de estado junto a él se enciende. .
2. Oprima cualquiera de los botones del teclado numérico (**0**-**9**) en el control remoto o el botón **I/O** en el teclado del proyector para encender el proyector.
3. La luz indicadora se vuelve verde y rojo y la pantalla de estado muestra 88 durante algún tiempo.
4. Aparecerá en la pantalla el logo de SIM2 por cinco segundos.
5. Cuando el proyector está listo para usar (esto puede tardar 40 seg aproximadamente), si se detecta una señal válida, aparecerá una imagen en la

pantalla (de lo contrario semostrará una pantalla en negro con un mensaje de "No hay señal" en la pantalla).

Apagado

1. Oprima y mantenga presionado el botón de **apagado** en el control remoto o el botón **I/O** en el teclado del proyector.

La luz indicadora parpadeará en verde y rojo para indicar que el proyector se está enfriando. Los ventiladores permanecen funcionando durante aproximadamente unos cuatro minutos para enfriar la lámpara. Mientras tanto la unidad no se puede encender de nuevo.

2. Después de completado el enfriamiento, el proyector entra en estado de modo de En Espera (Standby). La pantalla de estado se vuelve negra, a menos que muestre un código de error o de advertencia.
3. La luz indicadora se vuelve:
    - **Rojo** si el Modo En Espera está configurado en Eco
    - **Anaranjado** si en Modo En Espera está configurado para Encendido Rápido

4 Funcionamiento

Visualización de Contenido 3D

Visualización en 3D estéreo ofrece imágenes 3D claras y nítidas gracias a los 3 chips DLP de tecnología de Imágenes. Esta técnica logra una separación de canales usando lentes de obturación activa.

- Los lentes de obturación activa se encienden y apagan en rápida sucesión y bloquean la luz que llega a sus ojos. Los lentes se sincronizan con un emisor de infrarrojos conectado al proyector.
- Cuando una imagen está destinada para el ojo izquierdo, el lente derecha se oscurece para impedir que parte de la imagen que va a su ojo izquierdo alcance el ojo derecho. El lente de la izquierda está totalmente abierto.
- El proceso se repite con gran rapidez (hasta 120 veces por segundo) para cada ojo.
- El cerebro humano combina las dos imágenes y crea la ilusión de 3D.

Importante: Lea la información de seguridad 3D al principio de este Manual de usuario antes de ver contenido 3D.

Su proyector M.150 es capaz de mostrar imágenes 3D de excepcional alta calidad, para garantizar el máximo disfrute y una visualización sin problemas se recomiendan las siguientes pautas.

- Usted necesitará un reproductor de Blu-ray o equivalente que pueda reproducir contenido en 3D y sea compatible con HDMI, además, por supuesto, una copia de una película que haya sido lanzada en formato Blu-ray en 3D. Sólo las películas con el logotipo de 3D son compatibles.
- Asegúrese de que su reproductor tenga instalado el software más reciente.
- Si su reproductor Blu-ray tiene doble salidas HDMI, se recomienda hacer conexión directa hacia el proyector desde uno de los conectores HDMI y la salida del segundo HDMI hacia la entrada de un receptor AV o procesador de audio.
- Si está enviando todas sus fuentes HDMI a través de un receptor/procesador de AV, el producto debe ser compatible con 3D y compatible con HDMI. Asegúrese de que su equipo tiene las última versión del firmware instalado (consulte con el fabricante para mayor información).
- Están disponibles otros proveedores de contenidos en 3D, tales como los organismos de radiodifusión por satélite, proveedores de cable, video a la carta (VOD) y servicios de transmisión de contenido multimedia, juegos para consolas como PlayStation 3. Los detalles del servicio 3D siempre se pueden obtener poniéndose en contacto con los operadores locales y regionales.

Para ver Contenido 3D a través de Blu-ray

- Encienda el M.150 y todos los demás productos relevantes, tales como el reproductor de Blu-ray y receptor de AV y asegurese que las entradas correctas han sido seleccionadas.
- Inserte el disco Blu-ray 3D y pulse Play, siga los menús en pantalla.

Nota: Algunos discos contienen las versiones en 3D y 2D de la película, asegúrese de seleccionar la correcta.

- Encienda su Lentes 3D. Por favor, consulte las instrucciones suministradas con los lentes para garantizar un correcto funcionamiento.
- El proyector detectará automáticamente las señal 3D y le pedirá que use sus lentes a través de la pantalla.

Para Ver Contenido 3D por Satélite, Cable y Consola de Juegos

- Encienda el M.150 y todos los demás productos pertinentes, como receptor de Satélite y receptor AV, y asegúre que las entradas correctas han sido seleccionadas.
- Seleccione el canal 3D adecuado
- Si el proyector muestra dos imágenes distorsionadas lado a lado o uno encima del otro, seleccione el menú 3D pulsando **II** en el control remoto.
- Seleccione el modo 3D a través del OSD (éste ampliará el menú). Seleccione la versión correcta del formato 3D usando las flechas arriba/abajo/izquierda/derecha.
- Encienda su Lentes 3D. Por favor, consulte las instrucciones suministradas con los lentes para garantizar un correcto funcionamiento.

Importante: Todas las tecnologías 3D actualmente disponibles en la actualidad filtran una gran cantidad de luz. Por lo tanto, es perfectamente normal que la imagen en 3D sea notablemente más tenue en comparación con la imagen en modo 2D. Por favor, ajuste la imagen 3D y la configuración de la lámpara de acuerdo con la visualización 3D.

Nota: El uso de Lámparas Fluorescentes Compactas de Bajo Consumo de Energía puede interferir con la transmisión de datos por infrarrojos para los lentes 3D, lo que resulta en pérdida de contenido 3D. Se recomienda apagar todas las luces cuando se utilice el proyector, especialmente para 3D

Lentes 3D

Siga las sencillas instrucciones a continuación al operar sus lentes 3D:

- **On** Oprima el botón una vez (consulte la sección "Lentes 3D" en la página 13). Verá que la luz indicadora pasará de apagado a brillante, y luego se apagará nuevamente. Ahora se encuentra en Modo Cine SIM2 y los lentes y el proyector están sincronizados. Si, por cualquier razón, los lentes se comportan de manera diferente, Reinícielos (ver más adelante).
- **Off** Oprima el botón una vez. Verá que la luz indicadora pasará de brillante a apagado.
  Nota: Los lentes se apagarán luego de unos minutos sin señal de sincronización.
- **Reset** En el caso poco probable de que necesite reiniciar sus lentes, retire la batería de su compartimiento y luego reemplácela.

Nota: Para reemplazar la batería consulte "Lentes 3D" en la página 18.

Menú 3D

Para ver contenido 3D, se requieren ajustes adicionales. En la reproducción de contenido en 3D, pulse **II** en el control remoto para acceder al menú OSD en **3D**.

Modo 3D

- **3D** Activa el Modo 3D y el emisor de infrarrojos será activado. La selección automática está determinada por la fuente que envía al proyector la información correcta. Si se muestra la imagen 3D incorrecta luego de 10 segundos aproximadamente vaya al Formato de Entrada 3D y manualmente seleccione el modo 3D correcto para la señal entrante.
- **2D** Modo de Visualización para el material normal en 2D. Los ajustes del Formato de Entrada 3D son deshabilitados. Se habilita el ajuste PureMotion.

Formato de Entrada 3D

El M.150 comprueba los datos del infoframe AVI y la resolución de la señal de entrada con el fin de determinar el formato 3D apropiado. Cuando no es posible la detección automática del formato 3D, seleccione una de las siguientes opciones:

- **(S-S) Side by Side** Las mitades Izquierda y Derecha de la imagen son separadas, redimensionadas y mostradas. Este modo se debe aplicar a las imágenes en 3D compuestas por dos imágenes estereoscópicas comprimidas a la mitad de su resolución horizontal original y enviadas simultáneamente.
- **(T-B) Top and Bottom** Las mitades Arriba y Abajo de la imagen son separadas, redimensionadas y mostradas. Este modo se debe aplicar a las imágenes en 3D compuestas por dos imágenes estereoscópicas comprimidas a la mitad de su resolución vertical original y enviadas simultáneamente.
- **(F-S) Frame Sequential** Este modo se debe aplicar a las imágenes 3D que consisten en una secuencia de cuadros alternos en donde cada cuadro consecutivo contiene la imagen destinada a un ojo hacia el otro.
  Nota: Puede que tenga que cambiar el orden en el cual se muestran las imágenes izquierda y derecha. Vea "3D Izquierda/Derecha" a continuación.

3D Izquierda/Derecha

Utilice este ajuste si el efecto 3D tiene un aspecto incómodo al respecto. Esta configuración cambia la percepción de profundidad. Es importante que la imagen destinada para el ojo izquierdo/derecho alcance el ojo correcto. A veces la manera más fácil de revisarlo es detener el contenido del programa para comprobar. Para efectuar el cambio se debe presionar **Esc** para salir del OSD.

- **Normal** las imágenes Izquierda y Derecha se muestran en la secuencia de origen.
- **Swapped** Las imágenes Izquierda y Derecha se intercambian. Utilice este ajuste si la imagen no da el sentido correcto de la profundidad.

Formatos de video 3D soportados

Los formatos 3D compatibles se muestran en Cuadro 4.1.

Cuadro 4.1

Señal	Formato 3D	HDMI	DVB
1920 x 1080p @ 23.98/24 Hz	Frame Packing	Si	
	Side by Side		Si
	Top and Bottom	Si	Si
1920 x 1080p @ 25 Hz	Side by Side		
	Top and Bottom		
1920 x 1080p @ 29.97/30 Hz	Side by Side		
	Top and Bottom		
1920 x 1080p @ 50 Hz	Side by Side		
	Top and Bottom		
1920 x 1080p @ 59.94/60 Hz	Side by Side		
	Top and Bottom		
1920 x 1080i @ 50 Hz	Side by Side	Si	Si
	Top and Bottom		
1920 x 1080p @ 59.94/60 Hz	Side by Side	Si	Si
	Top and Bottom		
1280 x 720p @ 50 Hz	Frame Packing	Si	
	Side by Side		Si
	Top and Bottom	Si	Si
1280 x 720p @ 59.94/60 Hz	Frame Packing	Si	
	Side by Side		Si
	Top and Bottom	Si	Si

Hay algunos ajustes que pueden no estar disponibles, dependiendo del formato de la señal 3D. Consulte con Cuadro 4.2 para mayores detalles.
El elementos que no pueden ser ajustados no se muestran en el menú. Cuando Aspecto no está dispone se fija en **Normal**. Cuando Keystone no está activo, su valor es 0 (sin corrección).

Cuadro 4.2

Formato 3D	Señal	Aspecto	Keystone
Frame Packing	1920 x 1080p @ 23.98/24 Hz	●	●
	Otros	-	-
Side by Side	Todo	● [1]	-
Top and Bottom	Todo	-	-

Notas:
1. excepto el Panorámico

Menú de Entrada

La entrada deseada se puede seleccionar pulsando la tecla correspondiente en el control remoto a través del menú de **Entrada**.

- Para entrar al menú de **Entrada** presione:
  El Botón **0** en el control remoto o **Source** en el teclado del proyector.
- Para seleccionar una entrada, pulse el número correspondiente en el control remoto, o bien:
  1. ▲ o ▼ en el control remoto o del teclado para resaltar la entrada deseada
  2. ● en el control remoto o en el teclado del proyector para confirmar.
- Para cerrar el menú de **Entrada** presione:
  Esc en el control remoto o en el teclado

Cada vez que se cambia una Entrada aparece un cuadro de información en la pantalla y permanece allí hasta que se detecta una señal válida (esta característica se puede desactivar en la sección Configuración del menú principal, consulte "Información sobre la Fuente" en la página 34).
Si no se detecta señal en la entrada seleccionada, aparecerá un mensaje en la pantalla.

Menú Principal

El menú principal da acceso a todos los ajustes del proyector. Se divide en cuatro secciones principales (Imagen, Apariencia, Configuración y Menu) que contienen diversos elementos y submenús en cada uno de ellos.

- Para entrar al menú principal y seleccionar la sección deseada, presione:
  MENU + o **MENU -** en el control remoto o en el teclado
- Para entrar en un submenú (si está disponible), presione:
  ● en el control remoto o en el teclado
- Para volver al menú anterior, cuando está en un sub-menú, presione:
  MENU + en el control remoto o● en el teclado
- Para seleccionar elementos del menú, presione:
  MENU + o **MENU -** en el control remoto o en el teclado
- Para salir del menú principal, presione:
  Esc en el control remoto o en el teclado
- Para cambiar la configuración o seleccionar un elemento de una lista, presione:
  ◄, ►, ▲ o ▼ en el control remoto o en el teclado

Nota: Dependiendo de la fuente de entrada seleccionada y las características de la señal, algunos ajustes pueden no estar disponibles.

Los menús Imagen y Apariencia dan acceso a los ajustes más usados del proyector.
Tenga en cuenta que:

- usted puede entrar en estas secciones sólo cuando se muestra una imagen
- el controles en estas secciones sólo operan en la entrada activa
- cuando usted selecciona otro modo de entrada o cambio (2D/3D), todos los ajustes en estas secciones se guardan automáticamente

- cada vez que seleccione un modo de entrada o cambio (2D/3D), la configuración guardada anteriormente para esa entrada o modo se recuperará automáticamente
- si se desea un control más preciso sobre la configuración guardada, utilice la función de gestión de Memoria (vea "Memorias" en la página 34)

Las secciones de **Configuración** y **Menu** dan acceso a los ajustes de instalación y menú OSD. Las configuraciones en estas seccione son globales (para todas las entradas y los modos, no sólo la activa).

Imagen

Esta sección del menú proporciona acceso a los ajustes comunes de calidad de imagen. Los ajustes no disponibles para una entrada dada no se mostrarán en el menú (Vea Cuadro 4.3 para mayores detalles).

Cuadro 4.3

	Video	**RGBS YPrPb**	**RGB Gráficos**	**HDMI 1/2 2D**
Brillo	●	●	●	●
Contraste	●	●	●	●
Color	●	●	●	● [3]
Tonalidad	● [1]			
Nitidez	●	●	●	●
Filtro	●			
Modo Nitidez		●	●	●
Modo Cine	●	●		
Modo Video				
Reducción de Ruido	●	● [2]	●	●
Modo	●	●	●	● [4,]
DynamicBlack	●	●	●	● [4,]
PureMotion	●	●	●	● [4]

Notas:
1. Sólo NTSC
2. Sólo YPrPb Entrelazado
3. Sólo YPrPb
4. Sólo 2D

Brillo
Ajustar las áreas más oscuras de la imagen (nivel de negro), sin afectar las áreas brillantes. Aumentar el valor dará más detalles en las partes más oscuras de la imagen. Para el ajuste correcto puede resultar útil mostrar un patrón de prueba de escala de grises con al menos veinte bandas. Ahora intente reducir el brillo de la banda negro tanto como sea posible al tiempo que garantiza que aún se puede distinguir de la banda adyacente con un brillo ligeramente superior al negro. También puedes utilizar

una escena compuesta de objetos negros junto a otros objetos de colores oscuros y tratar para garantizar que todos los objetos pueden ser identificados por separado.

Contraste

Utilice este control para ajustar nivel de blanco de la imagen sin afectar sus zonas oscuras. Para el ajuste correcto puede resultar útil mostrar un patrón de prueba de escala de grises con al menos veinte bandas. Ahora intente aumentar el brillo de la banda blanca tanto como sea posible al tiempo que garantiza que aún se puede distinguir de la banda adyacente con el brillo un poco menor que el blanco. También puede utilizar una escena compuesta por objetos de color blanco y bien iluminado rodeado de objetos de luz con iluminación de bajo nivel, e intente garantizar que todos los objetos pueden ser identificados por separado.

Color

Aumenta o disminuye la intensidad del color de la imagen (Este control es llamado también Saturación). Cuando se establece en cero, las imágenes en color se muestran en blanco y negro. Incremente el valor hasta que los colores parezcan naturales: las referencias adecuadas incluyen los tonos de piel y el verde de la hierba en las tomas de paisajes.

Tonalidad

Controla la pureza de los colores. Básicamente determina la proporción de color rojo-verde de la imagen. Disminuir el valor aumenta el contenido de rojo de la imagen, incrementarlo aumenta el contenido de verde. Para este ajuste utilice tonos de piel o una imagen de la tarjeta de prueba con barras de colores como referencia. Este ajuste se utiliza principalmente para el material NTSC de origen.

Nitidez

Aumenta o disminuye el nivel de detalle de la imagen. Cuando el valor de nitidez se reduce los detalles de la imagen aparecen menos pronunciados, mientras que al incrementarlo, el valor aumenta la definición de la imagen, por lo que el contorno de los objetos es más nítido. Note que un valor excesivamente alto puede dar lugar a una imagen mucho ruido y el contorno de las imágenes tendrá un gran realce de los bordes.

Modo Nitidez

Selecciona el tipo de procesamiento asociado con el ajuste de nitidez. Para una señal de vídeo entrelazada o progresiva, escoja la opción Video, para señales gráficas de PC, escoja la opción Graphics. Si la opción **Video** se establece, se aplica **Reducción de Ruido** para incrementar la claridad de la imagen.

Reducción de Ruido

Le permite elegir el valor del filtro de reducción de ruido .

Filtro

Selecciona el modo en el cual se procesa la señal de entrada. Seleccionando el valor más apropiado para una señal de entrada dada garantiza la mejor definición horizontal y vertical y hace que la imagen más nítida.

Modo Cine
Utilice esta opción si la fuente de la señal de vídeo es una película (que se obtiene desde un dispositivo Telecine con 3:2 o 2:2 desplegable). En este caso, se aplica un algoritmo de desentrelazado optimizado para este tipo de señal. Elegir el modo **Auto** hace que el desentrelazador analice las características de la señal y aplique el modo de desentrelazado correcto automáticamente.

Modo
Al ver contenido 2D, puede seleccionar entre dos modos de usuario:

- **PureMovie** permite una presentación pura y sin procesar de la señal proveniente de la fuente. Luego, puede escoger si desea o no activar la función DynamicBlack
- **PureMotion** creado específicamente para el material de acción rápida, produce un movimiento suave, libre de manchas y vibraciones

Nota: Al ver contenido 3D, se activa automáticamente el modo PureMotion3D

DynamicBlack
Mejora los niveles de negro e incrementa la profundidad y el detalle de la imagen, específicamente en las partes con brillo bajo y medio. Regula la luz basándose en el contenido informativo de la imagen que se proyecta. Los parámetros disponibles son **Off**, **Video** y **Movie**. Se recomienda **Off** cuando se utilizan formas de prueba para propósitos de medición o calibración.

PureMotion
Activa la estimación de movimiento/función de compensación de movimiento, que suprime la vibración de movimiento. Las Opciones disponibles son **Off**, **Low**, **Medium**, o **High**. El ajuste predeterminado es **Low**.

Apariencia

Esta sección del menú permite acceder a algunos ajustes avanzados de imagen. Los ajustes que no estén disponibles para una entrada dada, no se mostrará en el menú. Vea Cuadro 4.4 para mayores detalles.

Cuadro 4.4

	Video	RGBS YPrPb	RGB Gráficos	HDMI 1/2
Aspecto	●	●	●	●
Gestión del Color	●	●	●	●
Corrección Gamma	●	●	●	●
Superposición de LED	●	●	●	● [1]
Overscan	●	●	●	
Posición	●	●	●	
Frecuencia		●	●	
Fase		●	●	
Intervalo Y/C	●			
Gama de la Señal				● [2]

Notas:
1. Sólo 2D
2. cuando la información de la imagen RGB o AVI falta o está incompleta

Aspecto
Cambia las dimensiones y relación de aspecto (relación entre anchura y altura) de la imagen mostrada. Existen seis aspectos predeterminados disponibles y tres aspectos de usuario (con parámetros configurables por el usuario). Puede seleccionar un aspecto diferente para cada fuente: la relación de aspecto seleccionado se aplicará automáticamente la próxima vez que aparezca la fuente en relación. También puede seleccionar la relación de aspecto requerida desde el control remoto pulsando repetidamente la tecla ◂▭▸ o pulsando la tecla ◂▭▸ y una de las teclas numéricas **1**-**9**. Están disponibles los aspectos siguientes:

- **Normal**: proyecta la imagen ocupando toda la altura de la pantalla mientras se mantiene la relación de aspecto de la señal de entrada. Cuando la relación del aspecto de la señal de entrada es 4:3, aparecen bandas negras verticales a la derecha y a la izquierda de la imagen.
- **Anamórfico**: correctamente muestra una imagen de 16:9 con overscan.
- **Letterbox**: muestra una imagen buzón 4:3 (señal de la fuente con bandas de negros por encima y por debajo de la foto), de tal manera que llena la pantalla de 16:9 y mantiene el aspecto correcto. Esta relación de aspecto también se recomienda cuando se utilizan Lentes Anamórficos.
- **Panoramic** amplía la imagen 4:3 cortando una franja de la parte superior e inferior. Panorámica es ideal para la visualización de una imagen de 4:3 en la pantalla 16:9 de proyección.
- **Subtitles** mueve la imagen hacia arriba, haciendo espacio suficiente para que se vean los subtítulos.
- **Pixel to Pixel** hace una correspondencia píxel a píxel de la imagen, sin introducir ninguna alteración o overscan para adaptarla a la pantalla. La imagen se proyecta en el centro de la pantalla y cuando sus dimensiones

horizontales y verticales son más pequeñas que la pantalla, que está rodeada por bandas negras verticales y horizontales.

- **Usuario 1, 2** y **3**: puede ser utilizado si ninguno de los formatos predefinidos son satisfactorios. Cambia el tamaño y la forma de la imagen (y por tanto la relación de aspecto) mediante los ajustes **Horizontales** y **Verticales**.
  Nota: Con las señales HDMI Progresivas de cualquier resolución, el ajuste horizontal de aspecto del Usuario sólo funciona para los valores negativos.

Puede asignar una o más salidas de disparador de cada relación de aspecto. Los disparadores se activan seleccionando esa relación de aspecto:

- **Pantalla** controla TRIG2 y se debe utilizar para el control del sistema de enmascaramiento de una pantalla
- **Lentes Anamórficos** controla TRIG3 y deben ser utilizados para controlar el montaje de una lente anamórfica motorizada.

Vea "Conexiones" en la página 12 para obtener una descripción de los Disparadores y sus funciones.

Gestión del Color

Este menú está dividido en tres secciones. Seleccione:

- **1** en el control remoto para activar la primera columna de la izquierda (**Primarios**), Aquí puede seleccionar uno de los cinco ajustes predefinidos para combinaciones de colores primario:
  - **Amplia la** combinación de colores primarios nativos del proyector
  - Cinema **la** combinación de colores primarios de un espacio de color que se aproxima al espacio de color estándar DCI dentro del 95%
  - **Adobe RGB 1998**, **HDTV, EBU, SMPTE-C** la combinación de colores primarios definido por los estándares
  - **Auto** la combinación de colores primarios para la señal de entrada actual (identificada automáticamente).

  Nota: Cuando se utiliza el software Live Color Calibration, estarán disponibles dos modos personalizados adicionales. Live Color Calibration le permite definir una gama de colores personalizados en función de las combinaciones de colores primarios (rojo, verde y azul), secundarios (amarillo, cian y magenta) y el color blanco. Por lo tanto cuando uno de estos modos personalizados se selecciona, las secciones 2 y 3 se deshabilitan.
- **2** en el control remoto para activar la columna central (**Punto Blanco**), donde puede seleccionar uno de los nueve ajustes predefinidos del punto blanco:
  - **Standard** el punto blanco asociado al valor seleccionado en la columna **1**
  - **Alta**, **Media**, **Baja** niveles de balance de blancos por defecto
  - **Original** el punto blanco original del proyector
  - **D75**, **D65**, **D50** iluminantes estándar CIE
  - **U**n punto blanco del usuario que puede ser ajustado de acuerdo a sus preferencias personales de la siguiente manera:
    - oprima el número **3** en el control remoto para activar la columna Usuario
    - la posición del punto blanco dentro del diagrama de cromaticidad CIE.

Nota: Para establecer con precisión los Puntos Primarios y Blanco necesitará acceso a equipos especializados de medición de color y también el conocimiento para utilizar dicho equipo. Por otra parte, póngase en contacto con el Distribuidor Autorizado SIM2 donde adquirió el producto y pídales que ubiquen un calibrador certificado ISF para configurar el proyector.

Corrección Gamma
Determina la respuesta del proyector a la escala de grises, enfatizando o atenuando los diferentes grados de brillo (negros, oscuros, medios y ligeros grises, blancos) en la imagen proyectada. Elija la configuración que sea apropiada para el tipo de fuente de vídeo, la iluminación ambiental y de sus preferencias subjetivas. Las opciones disponibles son:

- **Natural** la curva predefinida, apropiado para la mayoría de las situaciones
- **Dinámica** la curva predefinida que aumenta el detalle en las áreas oscuras de la imagen
- **Paramétrica** que le permite seleccionar el coeficiente que determina la curva. Los valores del coeficiente inferior a 2,2 destacar el detalle de las imágenes oscuras, al tiempo que reduce el contraste global. Los valores superiores a 2,2 incrementan el contraste global, pero reduce el detalle de las zonas oscuras. Para las fuentes de vídeo más comunes, si establece el parámetro a 2,2 obtendrá imágenes agradables y bien contrastadas

Nota: Cuando se utiliza el software Live Color Calibration, las curvas preestablecidas para Natural y Dinámica pueden ser reemplazadas por dos curvas personalizadas.

Superposición de LED
Cuando está activado (**On**), aumenta el brillo del proyector.
Cuando está desactivado (**Off**), la calidad de la imagen se optimiza en detrimento de una pérdida moderada de luz.
Nota: Al visualizar contenidos 3D, la superposición de LED se desactiva automáticamente.

Overscan
Elimina los bordes exteriores de la imagen y aumenta la porción restante de la imagen para llenar el área de visualización. Es útil con fuentes que emiten imágenes con imperfecciones alrededor de sus bordes.

Posición
Utilice este ajuste para situar la imagen vertical y horizontalmente. Estos parámetros no suelen requerir un ajuste debido a que el sistema comprueba la señal de entrada y ajusta automáticamente los valores más adecuados. Sin embargo, si la imagen no está perfectamente centrada puede resultar útil hacer que el sistema repita el análisis de la señal de entrada y posicionamiento de la imagen, activando el procedimiento de ajuste automático con el botón **Auto** en el control remoto. Cuando este procedimiento se solicita es útil contar con un fondo de color blanco o claro en la imagen actual en la pantalla.

Frecuencia/Fase
Estos ajustes, disponibles para señales progresivas y para señales procedentes de un computador, aseguran la correspondencia entre el número de píxeles que componen

la señal y el número de píxeles que componen la imagen proyectada. El proyector normalmente detecta los valores más adecuados, pero, si la imagen se altera (pérdida de resolución dentro de las bandas verticales equidistantes o inestabilidad y falta de nitidez en las líneas verticales delgadas), puede pulsar **Auto** en el control remoto para activar la función de ajuste automático. Si el proceso automático falla en lograr el efecto requerido, ingrese los valores de la Frecuencia y Fase manualmente y acercerquese a la pantalla cuanto sea necesario para ver los efectos de los ajustes.

Intervalo Y/C
Corrige la alineación horizontal de color en la imagen proyectada, donde las señales de Video estén afectadas. Para un estándar de vídeo determinado (por ej., PAL o NTSC), el valor queda memorizado y generalmente no requiere retoques posteriores, a menos que cambie la fuente o el cable de conexión.

Gama de la Señal
Determina la alcance de la señal de datos de las señales HDMI. Está disponible cuando la señal HDMI viene de una fuente RGB o cuando la información del AVI (Auxiliar de información de vídeo) de la señal HDMI falta o es inconsistente.

- **Auto** determina el alcance de la señal utilizando la información proporcionada por la infoframe AVI de la señal HDMI. SI la imagen de información AVI falta o inconsistente, el proyector utiliza valores 0-255. Auto (que es la configuración por defecto) por lo general se selecciona el rango de la señal correcta, pero, cuando es necesario, puede forzar ya sea de 16 a 235 o 0-255
- **16-235** establece el negro en R, G, B = 16 y el blanco en R, G, B = 235, para que coincida con los valores de luminiscencia de las normas de componente digital
- **0-255** establece el negro en R, G, B = 0 y el blanco en R, G, B = 255

Configuración

Esta sección del menú permite acceder a los ajustes de instalación.

Orientación
Selecciona el orientación de la imagen proyectada. Los valores disponibles son: Piso, Techo, Piso Posterior y Techo Posterior.

Keystone
Compensa la distorsión resultante del ángulo de proyección.
Nota: La corrección Keystone puede causar que aparezcan objetos en la imagen y pueden no estar disponibles cuando se muestra contenido 3D específico (ver Cuadro 4.2). SIM2 recomienda utilizar esta función sólo cuando sea necesario.

RGBS Sync
Indica donde se proporciona la sincronización relativa a la señal RGB. Seleccione:

- **HV** cuando el conector HV sea utilizado para la señal RBGS Sync
- **Video** cuando la señal RGB sync se origina en una toma SCART (a través del cable de conversión SCART/R-G-B-sync). En este caso, R, G y B son las señales conectadas a los conectores RCA específicos y la señal de sincronización está conectada a la entrada de vídeo.

Lentes 3D

Seleccione el tipo de lentes de obturador activo que está utilizando. Escoja entre:

- **SIM2** (la configuración por defecto) cuando utiliza los lentes SIM2 Visus 3D y el emisor SIM2 Visus 3D opcionales
- **Universal** si está utilizando los lentes opcionales Universal y el emisor 3D Universal opcional. Para mayor información, consulte "Accesorios Opcionales" en la página 8.

Importante: Asegúrese de que el tipo de lentes 3D esté configurado correctamente para lograr, a mejor sincronización, separación estéreo y calidad de la imagen.

Modo En Espera (Standby)

Seleccione el modo en espera:

- **Eco** (valor predeterminado) de bajo consumo de energía (lleva más tiempo encender el proyector)
- **Fast Switch On** para encenderlo al instante (el consumo de energía en modo de espera es mayor)

Formas de Prueba

Ingrese en los patrones de prueba interna, que son necesarios para la instalación o calibración. Pulse ▲ o ▼ en el control remoto o en el teclado del proyector para pasar través de los patrones de prueba prueba. Para salir de los patrones de prueba presione **Esc** en el control remoto o el teclado del proyector.

Nota: Los menús OSD no están disponibles, cuando los patrones de prueba se muestran.

Valores de Fábrica

Restablece la mayoría de ajustes del proyector a los valores de fábrica. La configuración en la lista siguiente no se restablecen:

- Número de Serie y nombre del Modelo
- Horas de la Lámpara
- Memorias del usuario (incluyendo los Nombres de Memorias)
- Lista Fuente (incluidos los Nombres de Origen)
- Orientación
- Zoom, Enfoque y Desplazamiento de la Lente
- Intervalo Y/C
- Posición

Nota: Antes de realizar esta operación, aparecerá un mensaje de confirmación Oprima ► para Confirmar y continuar con el restablecimiento o presione ◄ para Cancelar.

Menú

Esta sección del menú permite acceder a los ajustes del menú On Screen Display.

Idioma

Selecciona el idioma deseado del menú On Screen Display. El proyector M.150 puede mostrar los menús en Inglés, Italiano, Francés, Alemán, Español, Sueco, Portugués, Ruso y Chino simplificado.

Lista de Fuentes

Permite la personalización de lista de Entrada. Para cambiar el estado de una entrada:

1. resalte la entrada deseada
2. utilice las teclas ◄ y ► para **Habilitar** o **Deshabilitar** la entrada.

Entradas deshabilitadas no se muestran en el menú de selección de entrada y no se puede seleccionar a través de las teclas **1**-**5** del control remoto.

Importante: Las entradas activas se enumeran según su posición en la lista. Cambiar el estado de una entrada modifica los números asignados para las entradas que siguen (lo que no es deseable si se utiliza un sistema de control personalizado).

Puede cambiar la etiqueta de cada entrada (por ejemplo, asignar el nombre del dispositivo que está conectado). Para cambiar el nombre de una entrada:

1. resalte la entrada deseada
2. oprima ● en el control remoto para entrar en el menú de Entrada de Texto
3. utilice las teclas ◄ y ► para resaltar los caracteres que desearía cambiar
4. ingrese el símbolo deseado utilizando las teclas **1**-**9** en el control remoto
5. alterne entre los pasos 3 y 4 hasta que haya terminado de introducir las etiquetas personalizadas
6. oprima ● en el control remoto para guardar las etiquetas que introdujo, o **Esc** para descartar sus cambios

Teclas F1-F2

Permite el acceso directo para algunas funciones mediante las teclas **F1** y **F2** en el control remoto.

Las asignaciones por defecto son: F1 = Zoom, F2 = Enfoque.

Para asignar una función diferente a una de estas teclas:

1. resalte la función deseada con las teclas ▲ o ▼
2. presione **F1** o **F2** para establecer la clave asignada para esa función.

Las funciones disponibles son:

- **Zoom** Activa el control zoom óptico, donde las teclas ◄ y ► alejan y acercan respectivamente. Al oprimir la tecla ● en el control remoto un patrón específico de forma de prueba interna es mostrado. Esta se la función predeterminada para la tecla **F1**.
- **Enfoque** Una vez seleccionado, las teclas ◄ y ► permiten que la imagen sea enfocada. Al oprimir la tecla ● en el control remoto un patrón específico de forma de prueba interna es mostrado. Esta se la función predeterminada para la tecla **F2**.
- Desplazamiento de la lente Una vez seleccionado, oprima ▲, ▼, ◄ y ► para desplazar la lente hacia arriba, abajo, izquierda o derecha. Al pulsar ● en el control remoto se muestra un patrón específico de prueba interna.
- **Blank** Apaga la señal de vídeo en pantalla. Oprima el tecla **Esc** para restaurar de vídeo a la pantalla.
- **Corrección Gamma** Activa el menú rápido de Corrección Gamma Utilice las teclas ▲ o ▼ para desplazarse por las tablas disponibles Gamma.
- **Congelar** Activa o desactiva el modo de imagen fija.

Información sobre la Fuente
Cuando está activada (**Si**), el proyector muestra la información sobre el señal de entrada actual cada vez que una nueva señal se detecta. Si está desactivado (**No**) no se muestra la información.

Menú de Ayuda
Cuando está activado, el barra de Ayuda (da consejos para el menú de navegación) se muestra en el parte inferior del menú principal.

Fondo OSD
Selecciona el fondo del On Screen Display (**Transparente** u **Opaco**).

Posición OSD
Cambia la ubicación de la pantalla del Menú Principal OSD.
Para seleccionar una de las nueve posiciones preestablecidas:

- presione las teclas **1**-**9** en el control remoto

Para crear una posición personalizada:

1. seleccione el ajuste preestablecido más cercano a la posición deseada
2. utilice ◄, ►, ▲ o ▼ para un ajuste más fino

Nota: Evite los lugares demasiado cerca a esquinas o bordes para evitar recortes de menús grandes.

Tiempo de Visualización del Menú OSD
Establece la duración en que OSD es visible después la último evento. Ajuste en incrementos de 10 segundos desde 10 hasta 200 segundos.

Memorias

Puede almacenar y recuperar en un momento posterior hasta seis diferentes conjuntos de valores (Memorias) por tipo de entrada, de modo que puede tener configuraciones personalizadas para cada situación de visualización. Cada memoria guarda la configuración de la imagen principal que están disponibles para un tipo de entrada dado. Consulte con Cuadro 4.5 para mayores detalles.

Cuadro 4.5

Configuración	Video	RGB/YPrPb Gráficos RGB	HDMI 1/2 2D	HDMI 1/2 3D
Brillo	●	●	●	●
Contraste	●	●	●	●
Color	●	●	●[1]	●[1]
Nitidez	●	●	●	●
Modo Nitidez		●	●	●
Filtro	●			
Modo Cine	●	●		
Reducción de Ruido	●	●	●	
DynamicBlack	●	●	●	
PureMotion	●	●	●	
Aspecto	●	●	●	●[2]
Colores Primarios	●	●	●	●
Color Blanco	●	●	●	●
Gamma	●	●	●	●
Superposición de LED	●	●	●	
Formato de Entrada 3D				●

Notas:
1. Sólo YPrPb
2. Vea Cuadro 4.2 en la página 23 para obtener más información

La función de la página del menú de Gestión de Memoria se activa pulsando la tecla **Memoria** en el control remoto.

Guardar la Configuración Actual

Para guardar la configuración actual de la entrada activa en Memoria (*1-6)*:

1. presione el botón Memoria en el control remoto para mostrar el menú Memorias
2. oprima las teclas ▲ y ▼ para resaltar la Memoria deseada
3. oprima ● para abrir el correspondiente menú desplegable
4. oprima las teclas ▲ y ▼ para resaltar **Salvar la configuración actual**
5. oprima la ► tecla para ejecutar

Se mostrará el mensaje de confirmación "**Configuración actual guardada en Memoria *(1-6)***". El icono a la izquierda del nombre de la memoria ahora indica que los valores personalizados se almacenan. Si lo desea, repita los pasos anteriores para guardar Memorias adicionales en diferentes lugares.

Nota: Puede cambiar el nombre de cada Memoria. Vea "**Cambiar de nombre"** a continuación para más detalles.

Cargar

Para recuperar la configuración de la corriente de entrada que haya guardado previamente en Memoria:

1. presione el botón **Memoria** en el control remoto para mostrar el menú Memorias
2. oprima las teclas ▲ y ▼ para resaltar el Memoria deseada
3. oprima la ► tecla para ejecutar

Se mostrará el mensaje de confirmación "**Memoria *(1-6)* recuperada**". La última Memoria que se carga se vuelve la Memoria activa para la entrada actual (la Memoria que se carga automáticamente cada vez que la entrada es seleccionada). Si no se desea este comportamiento:

1. cargue la Memoria deseada como se describe arriba
2. seleccione **Auto** (la linea con el número 0 en el menú Memoria) y oprima la tecla ►

Nota: Si está usando un sistema de control personalizado, están disponible los códigos discretos para recordar las Memorias.

Guardar Valores Iniciales

Para restaurar la configuración predeterminada de fábrica de una Memoria guardada anteriormente:

1. presione el botón Memoria en el control remoto para mostrar el menú Memorias
2. oprima las teclas ▲ y ▼ para resaltar el Memoria deseada
3. oprima ● para abrir el correspondiente menú desplegable
4. oprima las teclas ▲ y ▼ para resaltar **Guardar la configuración actual**
5. oprima la ► tecla para ejecutar

Se mostrará el mensaje de confirmación "**Configuración actual guardada en Memoria *(1-6)***". El icono Memoria ahora indica que la memoria no almacena valores personalizados.

Nota: Las demás memorias no se verán afectadas.

Cambiar el nombre

Para cambiar el nombre de cada Memoria:

1. presione el botón Memoria en el control remoto para mostrar el menú Memorias
2. oprima las teclas ▲ y ▼ para resaltar la Memoria deseada
3. oprima ● para abrir el correspondiente menú desplegable
4. oprima las teclas ▲ y ▼para resaltar **Cambiar de nombre**
5. oprima ● en el control remoto para entrar en el menú de Entrada de Texto
6. utilice las teclas ◄ y ► para resaltar los caracteres que desearía cambiar
7. ingrese el símbolo deseado utilizando las teclas **1**-**9** en el control remoto
8. alterne entre los pasos 6 y 7 hasta que haya terminado de introducir las etiquetas personalizadas
9. oprima ● en el control remoto para guardar las etiquetas que introdujo, o **Esc** para descartar sus cambios

Importante: Cuando ingrese al menú Memorias, se almacena una copia de la configuración actual para la entrada activa en una Memoria temporal; marcada con el número 0 y llamada **Auto**. Después de cargar una o más Memorias para la entrada actual, podrá revertir la configuración a **Auto** en cualquier momento, siempre y cuando no salga del menú Memoria oprimiendo la tecla **Esc**.

Info

Presenta un resumen de la configuración del proyector
Esta función se presenta al presionar la tecla **Info** en el control remoto.

Menús Rápidos

Los menús rápidos permiten acceder directamente a los ajustes principales que influyen sobre la calidad de la imagen, sin cargar el menú principal. Los ajustes **Brillo**, **Contraste**, **Color**, **Tonalidad**, **Nitidez**, **Filtro** y **Reducción de Ruido** aparecerán uno detrás de otro, en la parte inferior de la pantalla, al pulsarse las teclas ▲ o ▼.

Mensajes

Los siguientes mensajes pueden aparecer en su pantalla:

- **No hay señal**. El proyector no reconoce ninguna señal aplicada a la entrada seleccionada. En ese caso:
  - asegúrese que la entrada seleccionada está conectada a la señal de video o gráfico y que esta fuente está funcionando correctamente.
  - revise la condición de los cables utilizados para conectar el sistema a las diversas fuentes.
  - asegúrese que la señal de video o gráfico entregada por la fuente es compatible con las especificaciones técnicas del sistema y, en particular, con el de la entrada seleccionada.
- **Fuera de Rango**. Este mensaje aparece cuando la resolución o la frecuencia vertical/horizontal de la señal de entrada excede las especificaciones del sistema (por ejemplo, una señal gráfica QXGA).

5 Solución de problemas

El proyector no enciende

- Asegúrese de que la interruptor principal (en la parte trasera del proyector) está en posición de encendido.
- Asegúrese de que el proyector está conectado a una toma de corriente y el toma corriente funciona.
- Revise el fusible ubicado cerca la salida de corriente alterna en el lado derecho del proyector.
- Reemplace el fusible por uno del mismo tipo y valor (T 10 ALH 250 V).
- Si la fusible se funde en varias ocasiones, póngase en contacto con un centro técnico autorizado.

La lámpara no enciende

- Si el proyector se está enfriando (la luz indicadora parpadea en verde y rojo), espere hasta que el enfriamiento se ha completado. Después que ha entrado en modo de espera (Standby) (luz indicadora en rojo fijo o naranja fijo), encienda nuevamente el proyector.
- Compruebe la Pantalla de Estado por posibles errores. Comuníquese con su Distribuidor Autorizado de SIM2 para obtener asistencia si el error persiste.

Muestra el Mensaje "No hay Señal"

- Asegúrese de que la Entrada seleccionada es la correcta.
- Asegúrese de que la fuente de vídeo deseada está activada y su salida está configurada correctamente.
- Compruebe la conexión del cable de la fuente de vídeo deseada al proyector.

El control remoto no funciona

- Al utilizar el control remoto, apunte directamente a la parte delantera del proyector.
- Elimine cualquier obstáculo entre el control remoto y el sensor de infrarrojos en la parte delantera del proyector.
- Asegúrese de que la pilas del control remoto están en buenas condiciones y están colocadas correctamente.

No se puede mostrar el contenido 3D

- Apague el proyector y la fuente 3D.
- Asegúrese de que su fuente es compatible con 3D y salida de 3D está habilitada. Asegúrese de que la resolución de 1080p y las opciones 24 Hz están habilitadas en la fuente 3D para disfrutar de visualización 3D de Alta Definición. (Consulte la guía de usuario de la fuente 3D).
- Encienda primero el proyector y luego la fuente 3D. Trate de reproducir nuevamente contenido 3D.
- Asegúrese de que sus lentes están conectados y configurados en el modo correcto (SIM2 /Universal).

El contenido 3D se muestra como dos imágenes casi idénticas

- Si están uno junto al otro, pulse el botón 3D en el Control Remoto y seleccione Formato 3D de entrada Side by Side.
- Si están uno encima del otro, pulse el botón 3D en el Control Remoto y luego seleccione Formato 3D de Entrada Top and Bottom.

La imagen 3D carece de profundidad

- Oprima la tecla 3D en el Control Remoto, resalte la configuración 3D Izquierda / Derecha y seleccione el valor (ya sea normal o intercambiado) que restaura el sentido correcto de la profundidad en la imagen.

Problemas de Conexión HDMI

- 3D requiere un importante caudal de datos por lo tanto utilice un cable HDMI de Alta Velocidad de buena calidad por cable – con o sin Ethernet.
- Evite el uso de cables HDMI excesivamente largos, ya que esto contribuirá a empeorar los problemas de conexión.
  - Cables de longitudes de más de 10 metros no son recomendables.
  - Evite el uso de los cables HDMI que tienen los enchufes iluminados o sistemas activos que se aprovechan del carril de la alimentación de 5 V. ¡Si los 5 V bajan a menos de 4,7 V no obtendrá ninguna imagen!
- Destellos de color al azar en la pantalla. Esto generalmente significa que el cable no tiene el capacidad de ancho de banda para manejar la señal.
  - Pruebe a cambiar el cable o utilizar un cable más corto.
  - Trate de usar una resolución menor, por ejemplo, si usted está usando 1080p trate de cambiar para 1080i. Si esto resuelve el problema el cable es la causa más probable.
- Al cambiar las entradas ya sea en el proyector o el receptor de AV / Procesador a veces la imagen se pone verde o rosa. Esto generalmente significa que ha sido seleccionado el estándar incorrecto de color. Esto se envía de forma automática cada vez que enciende las entradas HDMI, pero a veces la información no es recibida por la pantalla.
  - Vuelva a seleccionar la entrada, si el problema persiste, desconecte el cable HDMI para la pantalla o la salida del receptor y vuelva a conectar – esto genera una conexión en caliente y debe resolver el problema.
  - Si el problema persiste consulte con el fabricante de su receptor de AV / procesador / Blu-ray para obtener las últimas actualizaciones de software.
  - Pruebe con otro cable HDMI.
- Imagen con ruido o nieve. Esto significa que el sistema HDCP no ha autorizado la reproducción del material.
  - Por lo general, volver a seleccionar el entrada resuelve el problema.
  - Si el problema persiste, entonces es más probable que está relacionado con los cables. Pruebe con otros cables.
  - Trate de pasar por otro producto dentro de la cadena del sistema. Por ejemplo, conecte el reproductor Blu-ray directamente al proyector.

6 Especificaciones

Tipo de Proyección	Digital Light Processing (DLP), 1-chip Tipo DLP: 0.95 in., 1920 x 1080
Fuente de Luz	LED (RGB)
Lentes de Proyección	Vidrio de alta calidad Relación de proyección: ▪ T1: 1.37-1.66:1 ▪ T2: 1.75-2.48:1 ▪ T3: 2.54-3.90:1
Desplazamiento de la lente	Motorizado (controlado por Control Remoto y OSD) • Vertical: hasta 60% de altura de la imagen hacia arriba, hasta 25% hacia abajo • Horizontal: hasta 7,5% del ancho de la imagen izquierda/derecha
Zoom y Enfoque	Motorizado (controlado por Control Remoto y OSD)
Entradas	▪ 1 x Video Compuesto(RCA) ▪ 1 x Componente - Analógico YPrPB/RGBS (4 x RCA) ▪ 1 x RGBHV (D-Sub de 15-pines hembra) ▪ 2 x HDMI con 3D, DeepColor e InstaPort
Controles	▪ Control remoto por Infrarrojos ▪ Teclado en el panel posterior ▪ Comandos RS-232 Serial
Puertos de Comunicación	▪ 1 x USB 1.1 (tipo B) para comandos seriales y actualización de firmware ▪ 1 x RS232 (D Sub 9 pines hembra) para comandos seriales y actualización de firmware
Salidas	▪ 1 x VESA DIN 3 para 3D sync Out ▪ 1 x 12 V 100 mA conector para encender/apagar el sistema ▪ 1 x 12 V 100 mA conector para relación de aspecto 4:3/16:9 ▪ 1 x 12 V 100 mA conector para manejar los lentes anamórficos
Frecuencia	▪ Horizontal: 15-80 kHz ▪ Vertical: 24-30 Hz y 48-120 Hz

Estándares de Video	▪ Compuesto: NTSC 3.58/4.43, PAL B/G/H/I/M/N/60, SECAM (seleccionado automáticamente) ▪ Componentes /RGBHV: 480i, 576i, 480p, 576p, 1080i 50/60, 720p 50/60, 1080p 24/25/30/50/60, VGA, SVGA, XGA, SXGA, UXGA ▪ HDMI: 480i, 576i, 480p, 576p, 1080i 50/60, 720p 50/60, 1080p 24/25/30/50/60, VGA, SVGA, XGA
Formatos 3D	▪ Todos los formatos obligatorios HDMI ▪ Todos los formatos DVB ▪ Otros (refiérase al Cuadro 4.1)
Relación de Aspecto	Normal (Altura completa), Anamórfica, Buzón, Panorámica, Pixel to pixel, Subtitulo, Usuario (3)
Gama de Colores	Totalmente ajustable con presintonías : Ancho, Cine, HDTV (REC 709), Adobe RGB 1998, EBU, SMPTE-C
Alimentación	▪ Requerimiento: 100-240 V AC ±10% @ 48-62 Hz ▪ Consumo en Funcionamiento: 440 W ▪ Consumo En Espera: < 1 W (Modo en espera seleccionado Eco)
Tamaño y Peso	▪ Profundidad: 531 mm (20,9 pulgadas) ▪ Ancho: 420 mm (16,5 pulgadas) ▪ Altura: 220 mm (8,7 pulgadas) (se incluyen las patas) ▪ Peso: 28,0 kg (61,7 lb.) aproximadamente.
Temperatura	▪ Funcionamiento: 10° C a 35° C ▪ Almacenamiento: -15° C a 55° C
Certificaciones	▪ Directiva de Baja Tensión: EN 60950-1/UL60950 ▪ Directivas EMC: EN 55022, EN 55022 A1 A2, EN61000-3-2, EN61000-3-3

7 Distancias de Proyección

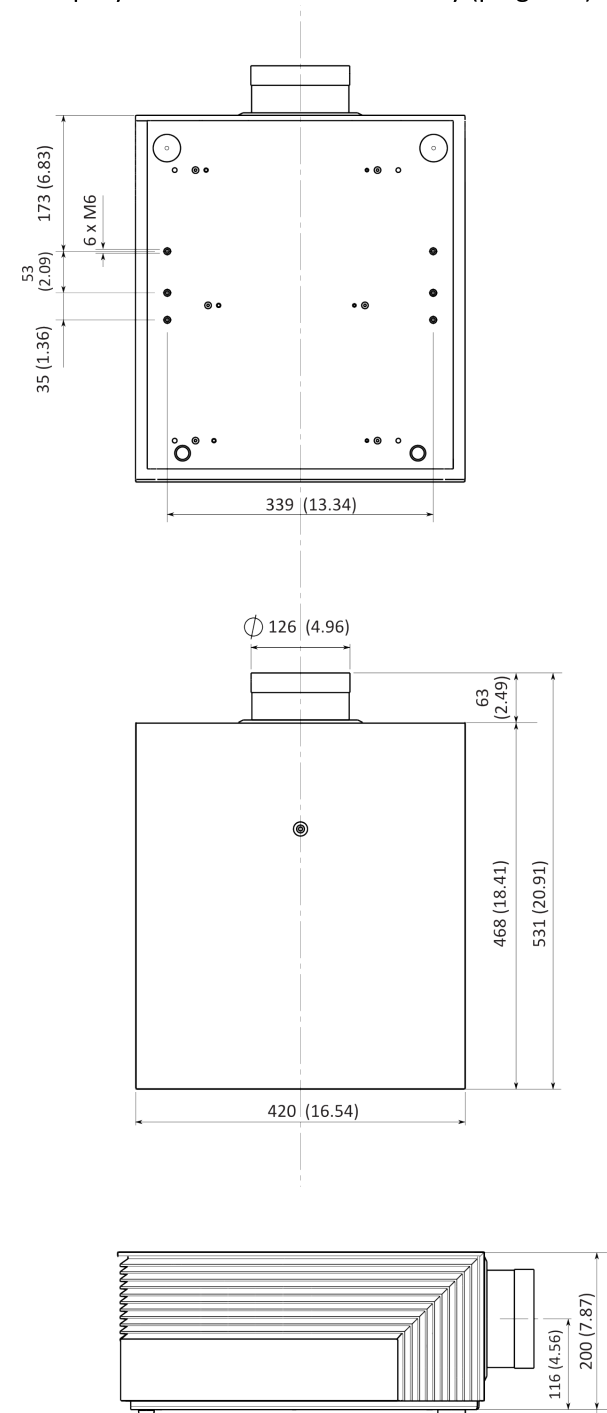
1.78:1 (16:9) Pantalla

Pantalla			Distancia de Proyección			
			T1 (1.5-2.1:1)		**T2** (2.1-3.9:1)	
Tamaño Diagonal (pulgadas)	Ancho (m)	Altura (m)	Min (m)	Máx (m)	Min (m)	Máx (m)
72	1.59	0.90	2.4	3.3	3.3	6.5
84	1.86	1.05	2.7	3.8	3.9	7.6
92	2.04	1.15	3.0	4.2	4.2	8.4
100	2.21	1.25	3.3	4.6	4.6	9.1
133	2.94	1.66	4.3	6.1	6.1	12.1
150	3.32	1.87	4.9	6.9	6.9	13.6
200	4.43	2.49	6.5	9.2	9.2	18.2

Pantalla			Distancia de Proyección			
			T1 (1.5-2.1:1)		**T2** (2.1-3.9:1)	
Tamaño Diagonal (pulgadas)	Ancho (pulgadas)	Altura (pulgadas)	Min (pie)	Máx (pie)	Min (pie)	Máx (pie)
72	62.8	35.3	7.7	10.8	10.9	21.5
84	73.2	41.2	9.0	12.6	12.7	25.0
92	80.2	45.1	9.9	13.8	13.9	27.4
100	87.2	49.0	10.7	15.0	15.1	29.8
133	115.9	65.2	14.3	20.0	20.1	39.6
150	130.7	73.5	16.1	22.5	22.6	44.7
200	174.3	98.1	21.4	30.0	30.2	59.6

8 Dimensiones

Dimensiones del proyector M.150 en milímetros y (pulgadas).



SIM2 Multimedia S.p.a.
Viale Lino Zanussi, 11
33170 Pordenone – ITALY
Teléfono: + 39 434 383256
Fax: +39 434 383260
Email: info@sim2.it
www.sim2.com

SIM2 USA
10108 USA Today Way
Miramar, FL 33025 USA
Teléfono: + 1 954 4422999
Fax: + 1 954 4422998
Email: sales@sim2usa.com
www.sim2usa.com

SIM2 BRIONVEGA Co., Ltd
Room 303-304, No. 244 Liaoning Road
Shanghai 200080 – CN
Phone/Fax: 86 1 62881991
Email: InfoCHINA@sim2.com

SIM2 UK
Steinway House Worth Farm
Little Horsted Nr. Uckfield
East Sussex TN22 5TT – UK
Teléfono: + 44 0182 5 750850
Fax: + 44 0182 5 750851
Email: info@sim2.co.uk
www.sim2.co.uk

SIM2 Deutschland GmbH
Arndtstrasse 34-36
60325 Frankfurt Am Main – DE
Teléfono: 0800 800 7462 *(Alemania)*
+ 49 163 500 7462 *(Int.)*
Fax: 0800 900 7462
Email: info@sim2.de
www.sim2.de

461043000
(es/1.8)